Correspondentes: procuram-se!

Por JOÃO CRUZ

Muitas são as cartas de jovens leitores desta rubrica semanal da JND que pretendem entrar em contacto com outros leitores dedicados a estes assuntos.

E começamos esta semana com o apelo de António José Oliveira Gonçalves, de Portela de Baixo – S. Lourenço Selho, 4800 Guimarães, que pretende entrar em contacto com leitores que percebam minimamente de Z80-MACHINE CODE (ou ASSEMBLY LANGUAGE). Este nosso leitor tem dúvidas principalmente em como fazer uma listagem (programa) em código-máquina e gravar o mesmo; como entrar em código-máquina (passar os endereços de hexadecimal para decimal) sem auxílio de interfaces, e, uma vez aí, como descobrir os tão cobiçados POKES... Quem puder esclarecer este jovem programador, já sabe como contactá-lo. Mais um leitor que deseja aumentar o seu círculo de amizades é o Pedro Miguel Perfeito, da Rua D. António Barroso, 109-2.° andar – 4000 Porto, com o tel. 65584. Possui uma numerosa lista de programas e «dicas» importantes acerca de vários videojogos e, quem estiver interessado, é só entrar em contacto com este leitor. Quem procura também correspondentes é o Ricardo Luís, de 12 anos, e seu amigo Hugo Padilha, de 14 anos, residentes na Rua Carolina Michäelis, 57, Letra E-4.° andar, 3000 Coimbra, que gostavam de trocar programas para os SPECTRUM 48 K e outras coisas relacionadas com o referido computador. Podem também contactá-los através dos telefs. 039-715516 ou 039-712386. Quanto ao mapa que vocês enviaram, só publicamos material colorido, nada de fotocópias a preto e branco, ok? Prosseguimos com o dilema do Filipe Martinho Cipriano Ferreira, da Areosa Norte, 3860 Estarreja, que gostaria de saber como introduzir PLAY nos SPECTRUM 128 K + 2... Caro Filipe a tua pergunta é um pouco intrigante pois não sabemos ao que te referes e qual a tua necessidade acerca do PLAY. Acerca do comando PLAY, da linguagem do teu computador, consulta o manual do mesmo no capítulo 19 referente ao som. Em relação ao PLAY da mensagem PRESS PLAY (TO CONTINUE...) que surge em alguns jogos, então basta carregares no botão PLAY do gravador do teu SPECTRUM 128 K + 2.

E ficamos por aqui... Escrevam!

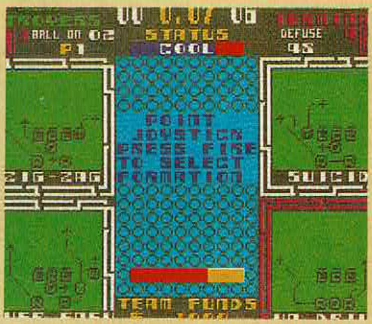
O QUE JÁ SE JOGA...



THE CYCLES

No domínio dos simuladores sempre se procurou obter o melhor realismo possível dentro das capacidades dos computadores de 8-bits. Esse objectivo é sempre uma tarefa difícil nos Spectrum. THE CYCLES é mais uma prova disso, pois, se a versão 16-bits está deveras aliciante, esta está bastante inferior, visto que não se conseguiu atingir a qualidade que seria de se desejar. No entanto, THE CYCLES tem uma animação bastante fluida e os gráficos estão bastante razoáveis. Para quem ainda não se apercebeu, este programa é um simulador de motos de competição, podendo os jogadores optarem pelos modelos de 125, 250 ou 500 cc (embora, ao jogar, não se notem praticamente diferenças nenhumas). Conduzir estes bólides de duas rodas em várias pistas internacionais é tentador!

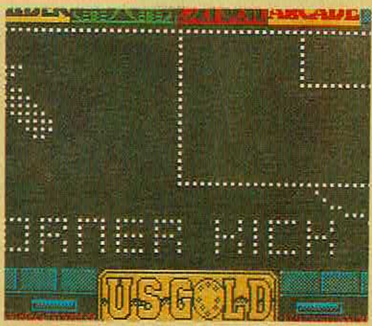
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ACCOLADE.
GÉNERO: SIMULADOR DE MOTOS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 48 K: 13.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: DENTRO DOS LIMITES, É BOM!



CYBERBALL

Isto é o futuro... A violência nos desportos chegou a tal ponto que os desportistas tiveram que ser substituídos por «robots». CYBERBALL é uma espécie de futebol americano futurista, fazendo uso das principais regras desse desporto. Aliado a tudo isto está o facto de que a violência pode ser empregue, lutando (no verdadeiro sentido da palavra) as duas equipas pela vitória. Tudo parece conjugado para termos um excelente programa, mas, CYBERBALL torna-se um pouco confuso quando o jogamos. Graficamente está atractivo e a adictividade é constante depois de superarmos as dificuldades iniciais, ao integrarmo-nos nas regras do jogo. CYBERBALL é para todos aqueles que gostam de desporto, com um pouco de violência à mistura.

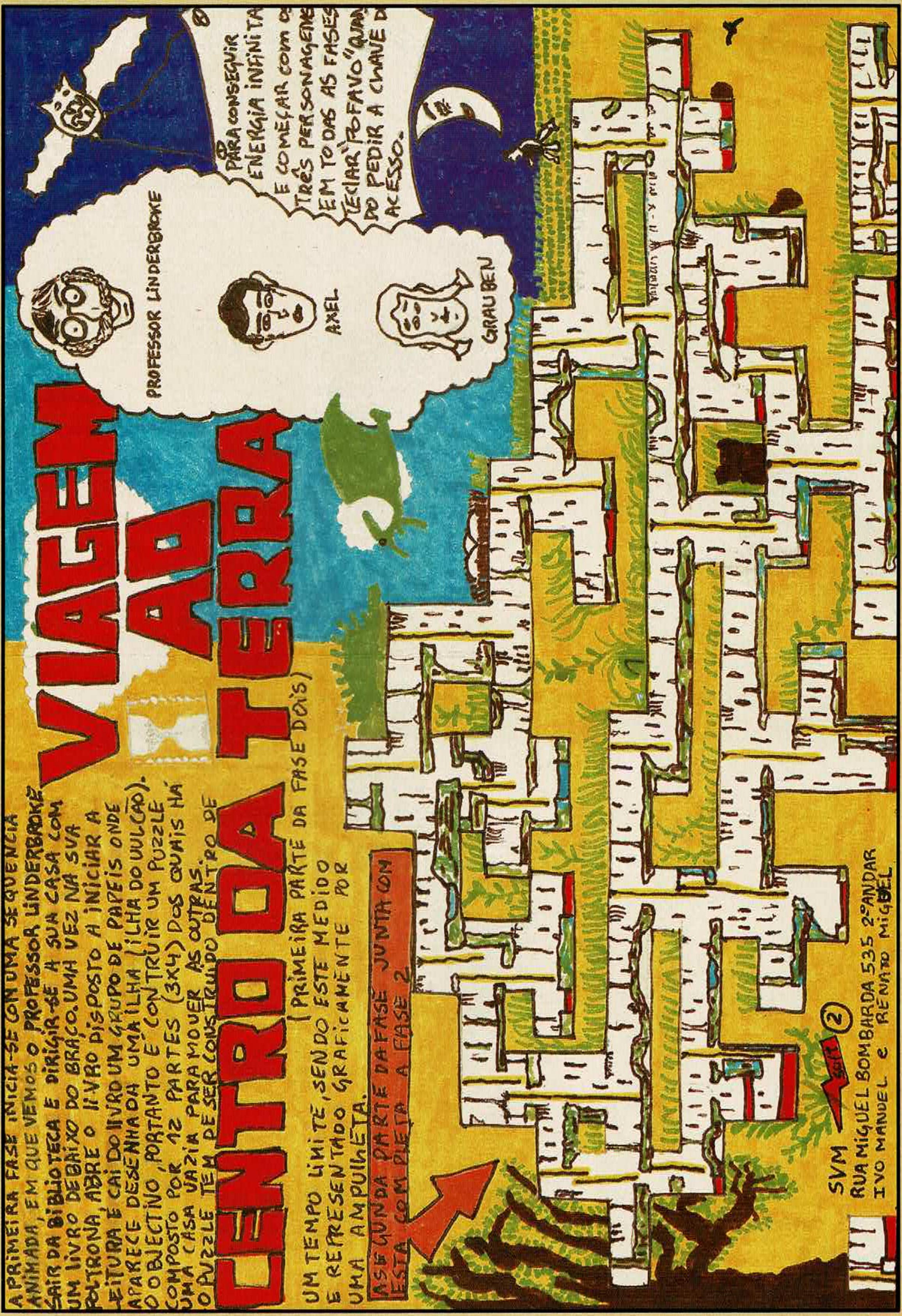
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 48 K: 14.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: O DESPORTO DO FUTURO?



ITALY 1990

Como o próprio nome sugere, este é mais um jogo de futebol e que surge como complemento do «Mundial» de futebol Itália 1990, acontecimento que recentemente passou entre nós e que dezenas de países puderam assistir pela TV. No domínio dos videojogos algo desta envergadura não passa despercebido e aqui temos um dos jogos oficiais deste «Mundial», o ITALY 1990. A animação do jogo é bastante rápida, comparando com os outros jogos do mesmo género já existentes no micromercado, e todos os pormenores de selecção estão quase praticamente presentes. De vez em quando, a acção é quebrada para surgirem os painéis indicando as mensagens de golo, pontapés-de-baliza... e, até mesmo, um repórter televisivo anunciando as equipas em presença.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: SIMULAÇÃO FUTEBOL.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 48 K: 16.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: MAIS UM BOM JOGO NO GÉNERO!



JOGOS DE TOPO

A C Ç Ã O	A V E N T U R A	L E I T O R E S
1 – ASTRO MARINE CORPS	1 – JABATO	1 – ITALIA 90
2 – ITALIA 90	2 – CASTLE MASTER	2 – KLAX
3 – KLAX	3 – DARK SIDE	3 – RAINBOW ISLANDS
4 – PIPEMANIA	4 – AVENTURA ORIGINAL	4 – ASTRO MARINE CORPS
5 – SLY SPY	5 – JACK THE RIPPER	5 – PIPEMANIA

JUÍZES NACIONAIS



Abel Rodrigues Costa Duarte
Rua 12 de Dezembro n.º 15
4700 BRAGA

THE BRICK

É mais um jogo da família do famoso ARKANOID em que temos sob nosso controlo um pequeno batedor e o nosso principal objectivo é destruir os blocos. THE BRICK oferece-nos a possibilidade de usarmos uma pistola, para eliminarmos todos os objectos inimigos que nos vão surgindo no ecrã. THE BRICK possui ainda cenários bastante aceitáveis e os efeitos sonoros complementam muito bem toda a estrutura do jogo em si. Nada mais fácil de se jogar e pedir por mais. THE BRICK é para todos os apreciadores deste tipo de programas.

APRESENTAÇÃO: 16.
GRÁFICOS: 18.
SOM 48 K: 17.
MOVIMENTO: 18.
ORIGINALIDADE: 15.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: HÁ MELHORES!



Fernando António Pinto Santos
Rua de Picoutos, 72-Esquerdo
4465 S. MAMEDE DE INFESTA MATOSINHOS

COMBAT SCHOOL

Neste jogo, o nosso herói tem que efectuar vários testes, divididos em níveis, sendo estes relacionados com o serviço militar e tendo provas, tais como, tiro ao alvo, atletismo, salto de obstáculos, ginástica, perícia... Todas as fases são de elevado grau de dificuldade, sendo limitadas pelo tempo. COMBAT SCHOOL pode ser jogado por dois jogadores, sendo, para tal, o ecrã dividido em dois. Conforme a nossa pontuação nas provas, podemos atingir um estatuto militar, desde mero soldado a oficial.

APRESENTAÇÃO: 20.
GRÁFICOS: 19.
SOM 128 K: 19.
MOVIMENTO: 20.
ORIGINALIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM DOS MELHORES NO GÉNERO!!!